

49^{èmes} Jeux Intervillages

SAUVENIÈRE 2026

2 | 3 | 4 | 5 juillet

REGLEMENT OFFICIEL



Just
GAME
it

Entrez dans la partie...
Là où l'imaginaire prend le contrôle
et les villages entrent en scène.

L'union fait la fête !

www.jivs.be



Table des matières

AVANT-PROPOS.....	3
RÉCAPITULATIF DES TIRAGES.....	4
CATÉGORIES DES JEUX.....	5
CALENDRIER RÉCAPITULATIF.....	6
HORAIRE DU WEEK-END.....	6
1. LES JEUX, C'EST DÉJÀ MAINTENANT !.....	8
2. LES AVENTURIERS DU RAIL.....	9
3. VENDREDI, TOUT EST PERMIS.....	13
4. ONCE UPON A TIME.....	14
5. ET SI... ..	17
6. «TITRE SECRET»	18
7. LA TOUR DE RÉCRÉ.....	19
8. OPEN THE BOX.....	20
9. UNLOCK THE GAME.....	23
10. LES JEUX DE LA FAIM.....	24
11. JEU DE JAMBES.....	26
12. JEU DE MOTS.....	29
13. DE POSE EN PAUSE.....	32
14. LES JEUX VIDÉO.....	50
15. THE CHAMPION'S GAME.....	52
PLANS ET DIMENSIONS DE LA SCÈNE.....	54
L'ESPACE "ÉQUIPES".....	55
PRÉ-JEU-PARKING.....	56
PARCOURS DES CHARS.....	56
LES SEMI-REMORQUES.....	60
PLAN DE CIRCULATION	60
NAVETTE	62
PRÉVENTES & CASHLESS.....	63
SPONSORS.....	65



Le comité Créa 2026 a travaillé tout au long de l'année pour vous préparer des jeux, nous l'espérons, à la hauteur de vos espérances.

Comme le titre l'indique, ce sont des jeux... Alors « Just Game it » qui, traduit littéralement, signifie « Joue, tout simplement » !

Amuse-toi, profite de ces jeux, donne tout pendant le week-end pour, peut-être, aller chercher une victoire. Mais surtout, garde en tête les valeurs des JIVS tout en conservant l'esprit « village » et la convivialité qui font le succès de nos jeux.

Il est également essentiel de souligner que ce règlement pourrait être sujet à révision suite à des demandes de modifications provenant, notamment :

- Des autorités communales, policières, de la Province ou d'autres instances ;
- D'un autre comité ;
- Des questions/demandes de précision de la part des capitaines d'équipe.

Quoi qu'il arrive, les capitaines d'équipe seront tenus informés en cas de changement.

Le règlement sera également mis à jour, au besoin, sur le site internet www.jivs.be

Pour toute question, les capitaines d'équipe (et seulement eux) peuvent contacter les responsables Créa uniquement via l'adresse mail : crea.jivs2026@gmail.com

Le comité Créa 2026

Emilie, Maxime, Fanny, Nathalie, Léna, Florine, Nicole, Geo, Marie, Mélanie, Joël, Kriszti, Maud, Aurélie, Valérianne



L'équipe Créa remercie chaleureusement Joël pour ses conseils avisés, son engagement constant dans nos réunions et surtout son aide bienveillante tout au long de cette année de préparation.



Récapitulatif des tirages

PRÉ-JEU / Jeu de logique

Ordre de passage	1	2	3	4	5
Village					

ONCE UPON A TIME (Clip des adultes) + ET SI... (Vidéo)

Ordre de choix	1	2	3	4	5
Village					

OPEN THE BOX (Spectacle des enfants)

Ordre de choix et de passage	1	2	3	4	5
Village					

JEU DE JAMBES (Spectacle des ados)

Ordre de choix	1	2	3	4	5
Village					

JEU DE MOTS (Spectacle des +36) et DE POSE EN PAUSE (Spectacle des +50)

Ordre de choix	1	2	3	4	5
Village					

LES JEUX VIDEO (Chars)

Ordre de choix	1	2	3	4	5
Village					





Catégories des jeux

	Catégorie	Écart de points	Secret	Dérogations
Chars	1	17	Oui	
Clip adultes	2	13		
Jeux sportifs	3	10		Oui
Spectacle des enfants	3	10		
Spectacle des ados	4	7		
Spectacle des +36	4	7	Oui	
Vidéo	4	7	Oui	Oui
Pré-jeu	4	7	Oui	Oui
Jeu sportif des enfants/ ados	5	5		
Vendredi soir	5	5		
Samedi matin	5	5		
Gros mangeur	5	5		Podium oui
Spectacle des +50	6	3		
Jeu continu	6	3		Oui



Horaire du week-end

à titre indicatif

Vendredi

- **18h00** : Accueil des Équipes
- **19h30** : Cérémonie d'Ouverture
- **21h00** : Jeu du Vendredi Soir
- **23h00** : Clip des Adultes et Vidéo

Samedi

- **08h30** : Accueil des Équipes
- **09h00** : Jeu Continu
- **09h00** : Jeu du Samedi Matin
- **13h00** : Spectacle des Enfants
- **16h00** : Jeu Sportif des Enfants/Ados
- **17h30** : Gros Mangeur
- **21h00** : Spectacle des Ados
- **23h00** : Spectacle des + 36 & des +50

Dimanche

- **07h30** : Arrivée des Chars pour le Placement
- **09h00** : Début du Défilé des Chars
- **13h30** : Animations Finales des Chars
- **18h00** : Jeux Sportifs

L'horaire est indiqué dans ce règlement à titre indicatif.

Si l'horaire ne devait pas être respecté, aucune réclamation ne pourra être déposée.

Calendrier récapitulatif

6 avril à 20h00

Lieu : Club de foot de Sauvenière

Réunion Créa-Jury – Capis – Joël
Explication du book aux Capis
Couleur des T-shirts

12 avril avant 16h00

Remise des choix par mail à la Créa

A partir du 19 avril 12h00

Remise des musiques par mail à la Créa

9 mai : Pré-jeu à partir de 11h00

Lieu : Espace Orneau, chaussée de Namur 32, 5030 Gembloux

09h00 : Limite pour la remise des noms des candidats du jeu de logique et de réflexion

11h00 : Début du jeu de logique et de réflexion (selon heure de passage au tirage)

12h45 : Accueil des équipes

13h15 : Briefing des Capis

14h00 : Début des épreuves

21h00 : Jeux du soir

22h30 : Soirée



26 juin entre 20h00 et 22h00

Remise chez Joël des supports audio et vidéo. Il offre un verre avec plaisir mais laissez les chats tranquilles, ne cassez pas son mobilier extérieur et demandez où se trouve les toilettes (ou éclairez la terrasse).

28 juin

Caravane publicitaire

1 juillet à 20h00

Lieu : Site des jeux

Réunion Créa – Jury – Capis – Escortes – Responsables sécurité char
Tirage au sort des ordres de passage + tour du char

2 juillet entre 10h00 et 13h00

Dépôt du semi « vendredi » (sur le site des jeux)

2 juillet à partir de 19h00

Vin d'honneur sur invitation

2 juillet à partir de 20h00

Le jeudi des Jeux – Soirée ouverte à tous (entrée payante mais incluse dans le pass 4J – voir ci-après)

4 juillet à 07h00

Évacuation du semi « vendredi »

4 juillet à 09h00

Dépôt du semi « samedi »

6 juillet dès 09h00

Évacuation du semi « samedi »





1. Les jeux, c'est déjà maintenant !

Le jeu des capis

Vendredi 3 avril 2026 lors de la présentation officielle et tirage

Mini jeu organisé lors de la présentation officielle et destiné aux Capis.

Participants : 2 Capis par village, 1 fille et 1 garçon

Le classement donnera un léger avantage pour un jeu durant le week-end (le gros mangeur).





2. Les Aventuriers du Rail le pré-jeu



Samedi 9 mai 2026 de 11h à 19h + soirée

Jeu visuel ouvert au public. Supporters bienvenus !

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Bienvenue dans le monde des « Aventuriers du Rail » : Préparez-vous à vivre une grande mission ! Participez à une série de jeux aussi amusants que variés dans l'univers de cette célèbre aventure ferroviaire. Mettez votre képi ou agrippez vos bagages et prenez le train en marche !

Principe

Des jeux divers et variés qui mettront votre village à l'épreuve pour tester votre énergie, vos stratégies et évaluer votre esprit d'équipe qui resteront vos meilleurs alliés.

Le pré-jeu comprendra 8 volets : un jeu continu, un jeu de logique et de réflexion, une course d'orientation, un « Mercato », un circuit de 6 épreuves, un jeu final, un quiz public et un jeu « podium ».

Tout cela se déroulera sur un site intérieur et extérieur, transformé pour l'occasion en véritable terrain d'expédition ferroviaire. Chaque épreuve remportée vous rapprochera un peu plus de votre objectif : construire vos lignes, relier vos villes et devenir de véritables maîtres du rail !

Prêts à embarquer ? Le voyage commence déjà le samedi 9 mai à 11h00 !

Il n'y a pas de droit d'entrée mais il est demandé à tout un chacun d'apporter un vivre non-périssable et/ou un produit d'hygiène qui sera remis à l'Association "Resto du Cœur" de Gembloux.

Horaire :

Quand : Samedi 9 mai 2026

Où : Espace Orneau : Chaussée de Namur 32 – 5030 Gembloux

11h00 : Début de la première épreuve pour un des 5 villages (voir ci-après)

12h45 : Accueil des équipes

13h15 : Briefing des Capis ou responsables du pré-jeu

De 14h00 à 17h45 : Epreuves sur site

18h00 : Jeu final

21h00 : Quiz et jeux intellectuels

22h30 : Soirée

Parking :

Au vu de la quantité de places disponibles sur le site du Complexe de l'Orneau, nous vous demandons de privilégier les rues avoisinantes ainsi que les parkings avoisinants pour vous garer et de favoriser le covoiturage.

Il est strictement interdit de stationner le long de la N4.





Participants :

En journée : 34 personnes

- 4 « Logiques »
- 10 « Coureurs »
- 20 « Baroudeurs »
- En fin d'après-midi : 2 « Aventuriers »
- En soirée : Quiz podium et public-max 10 « intellectuels » + Jokers éventuels

Les participants devront être domiciliés dans l'une des trois entités Jiv's. Possibilité de demander des dérogations (uniquement pour les jeux de l'après-midi)

Les participants seront répartis en plusieurs équipes selon les jeux (voir déroulement). **Possibilité de 2 remplacements pour l'ensemble du pré-jeu**

Attention : Chaque joueur devra impérativement porter le T-Shirt de son village lors des JIVS 2025.

Déroulement :

A. Jeu continu intérieur : de 14h00 à 17h30

Participants : Accessible à tous les âges

- Minimum 10 enfants de - de 12 ans et 4 adultes de + de 60 ans (pièce d'identité comme preuve)
- Participation par binôme et changement de binôme toutes les 3 minutes
- 1 passage par personne sur la journée

B. Jeu de logique et de réflexion : de 11h00 à 17h30

Participants : 4 joueurs (logiques) / village-2 hommes et 2 femmes (nés avant 2007)

Principe :

- Ce jeu ne requiert aucune qualité physique
- Le thème du jeu ne sera pas communiqué à l'avance
- Passage à 11h00 pour le 1er village (tirage au sort lors de la présentation aux capis le 6 avril), ensuite, selon le tableau suivant :

	Village	Arrivée	Briefing	Jeu
Équipe 1		11h00	11h05	11h15
Équipe 2		12h20	12h25	12h35
Équipe 3		13h40	13h45	13h55
Équipe 4		15h00	15h05	15h15
Équipe 5		16h20	16h25	16h35





- **IMPORTANT : POUR TOUS LES VILLAGES :** Les noms des 4 participants à ce jeu devront être communiqués par les capsis à la Créa avant le 9 mai 2026 à 9H00.

Contraintes/remarques :

- Les participants ne sont pas autorisés à utiliser un téléphone portable ou autre matériel multimédia (montre connectée, tablette, airtag,...) pendant le jeu
- Il est demandé à chaque joueur de se munir de sa carte d'identité. Un contrôle de chaque participant sera effectué avant le début du jeu

C. Epreuves sur site : de 14h00 à 17h45

1. Courses d'orientation : de 14h00 à 17h45

Participants : 10 par village – dont minimum 3 femmes et un + de 50 ans (H ou F)

Principe :

- Course d'orientation par binôme jusqu'à un lieu déterminé par une carte
- Petit jeu à réaliser sur site, puis retour
- Si le jeu sur site n'est pas réussi, l'arbitre sur place les laissera repartir mais avec un « colis » à ramener à l'arrivée

Classement :

- A la fin des courses, un classement sera établi par course uniquement en fonction du chrono
- Le total des 5 classements (places) donnera le classement du jeu
- En cas d'ex-aequo, ce sera l'addition des chronos qui départagera

2. Mercato : de 14h00 à 17h45

Participants : pour chacune des épreuves : 6 joueurs / village + 2 « transferts » tirés au sort

Principe :

- 5 épreuves réservées aux coureurs (pendant les courses)
- Les épreuves du « Mercato » n'interviennent pas dans le classement final du pré-jeu, mais, le village vainqueur d'une épreuve ainsi que les 2 villages « transferts » gagnent 1 joker (1 joueur supplémentaire) pour les quiz du soir

3. Jeux des équipes : de 14h00 à 17h45

Participants : 20 joueurs – avec une équité de genre – nés avant 2007

Principe :

- 6 jeux parsemés sur le site, donnant chacun un classement
- 20 participants au total et chaque participant participera à 3 jeux :
 - 2 jeux collectifs (où les 20 participent)
 - o Tri des colis (20 joueurs) : Précision et divers jeux ludiques
 - o Grève des trains (20 joueurs) : Adresse, collaboration et organisation
 - 1 jeu parmi 4 autres jeux :
 - o Le labyrinthe (6 joueurs) : Adresse et coordination
 - o Les ouvriers du rail (4 joueurs) : Force



o L'escargot (4 joueurs) : Agilité et coordination

o Wagon sans fil (6 joueurs) : Réflexion et collaboration

- Les joueurs ont 2 bracelets. Pour jouer aux jeux collectifs, ils doivent avoir au moins 1 bracelet. Lors de la participation à un jeu individuel, un des 2 bracelets sera coupé
- Les jeux seront expliqués sommairement lors du briefing de 13h15 afin de permettre aux équipes de s'organiser



D. Epreuve finale : Jeu de société

de 18h00 à 19h00

Participants : 2 joueurs par village (pouvant faire partie des participants de l'après-midi)

Principe :

- Les 5 villages jouent en même temps
- Jeu de société qui sera les Aventuriers du Rail Europe (règles officielles + adaptations pour le pré-jeu)
- Le jeu sera joué jusqu'au bout (même si on dépasse 19h)

E. Jeux du soir : Quiz et jeux intellectuels

de 21h00 à 22h30

- Quiz « Public » : 4 quiz sur écran géant
- Jeux « Podium » : 5 jeux intellectuels
 - 2 joueurs / village pour chaque jeu
 - Les mêmes participants peuvent jouer plusieurs fois

1 joker (joueur supplémentaire pour 3 villages) attribué aux 3 villages vainqueurs d'une épreuve du Mercato

Contraintes/remarques :

Les participants ne sont pas autorisés à utiliser un téléphone portable ou autre matériel multimédia (montre connectée, tablette, airtag,...) pendant les épreuves.

Il est demandé à chaque joueur de se munir de sa carte d'identité. Un contrôle de chaque participant sera effectué avant le lancement général du jeu.

Classement

Le classement final résultera de la pondération entre toutes les épreuves.





3. Vendredi, tout est permis

le jeu du vendredi soir

Vendredi 3 juillet 2026-21h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Ce vendredi, vous ne serez pas confortablement installés devant votre petit écran, car ce jeu vous emmènera dans une série d'épreuves, qu'elles soient artistiques, logiques ou de culture générale. Révisez vos classiques !

Principe :

Comme dans le célèbre jeu télévisé, votre soirée sera composée de plusieurs petits jeux qui s'enchaîneront.

Au total, 8 épreuves se feront soit en alternance, soit en simultané, sur le podium et/ou dans le public.

Participants :

Épreuves podium : 6 participants par village. Il n'y a aucune obligation de genre mais les 6 participants devront avoir plus de 18 ans.

Épreuves pour le public : Nombre illimité

Les épreuves seront connues par les candidats lors du briefing des capis prévu le vendredi à 20h15.

Les participants podium devront être domiciliés dans l'une des trois entités Jiv's.

Classement :

Chaque quiz ou épreuve donnera un classement (si égalité : 1 - 2 - 2 - 3 - 4).

Le total de ces classements donnera alors le classement final.

En cas d'ex-aequo sur le total final du jeu, les villages ex-aequo seront départagés suivant un des jeux (prévu dans la bible).

Note importante pour l'horaire :

L'horaire pourrait être adapté si les Diables Rouges jouent le vendredi à 20h00. Dans ce cas, le jeu aura lieu juste après le coup de sifflet final.





4. Once upon a time

le clip des adultes

Vendredi 3 juillet 2026-23h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Faites-nous vivre un spectacle dansant inspiré des grands classiques de notre enfance. Mettez en scène un spectacle basé sur l'univers, les marqueurs et l'ambiance d'un dessin animé.

Participants : Nombre de participants illimité. Ceux-ci devront être nés avant 2010.

Contraintes / Remarques

- Aucun dialogue ne sera autorisé sur la bande son
- Pas de voix directe pendant le clip
- Les musiques sont totalement libres mais elles devront être soumises à la validation du comité Créa pour éviter les doublons
- Nombre de musiques au choix du village
- Temps limite de 12 minutes montage des décors inclus
- Remarque importante : les clips adultes et les vidéos sont inversés. D'abord le clip du village, puis sa vidéo
- **Les décors ne dépasseront pas 3,00 m** et pourront potentiellement être mesurés en cas de doute.

Informations pratiques

- Le village 1er au tirage au sort devra remettre 1 choix dans la liste
- Le village 2ème au tirage au sort devra remettre 2 choix dans la liste
- Le village 3ème au tirage au sort devra remettre 3 choix dans la liste
- Le village 4ème au tirage au sort devra remettre 4 choix dans la liste
- Le village 5ème au tirage au sort devra remettre 5 choix dans la liste
- Le choix du dessin animé est à remettre pour le dimanche 12/04 à 16h00 au plus tard à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com
- Si un village n'a pas remis son choix pour la date indiquée, il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages
- Les musiques liées au spectacle sélectionné par le village seront à remettre au comité Créa pour vérification : veuillez noter que nous n'accepterons pas de doublons. Nous vous demandons dès lors de nous envoyer la liste des musiques choisies à partir du dimanche 19/04 à 12h00 à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com
- En cas de conflit, la priorité reviendra au premier village qui aura rendu cette musique en 1er (date et heure du mail faisant foi)
- La Créa se réserve le droit de refuser une musique jugée trop vulgaire ou non éthique par rapport aux valeurs des Jiv's
- La première équipe sera prévenue 30 minutes avant le début du spectacle





- Tout doit être enregistré, pas de direct
- Le montage audio doit se trouver sur une clé USB
- Les supports doivent être fournis à Joël Botilde pour le vendredi 26/06 entre 20h00 et 22h00 au plus tard afin de procéder au test en présence d'un membre du village (capitaine) et d'un membre du comité Créa. Passé ce délai, tout problème technique sera sous la responsabilité du village

- Le spectacle se déroule uniquement sur le podium
- Les écrans ne peuvent pas être utilisés
- Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire mais fortement recommandée
- Chaque village désignera une personne responsable du lancement et de l'arrêt de la bande-son, un responsable de la régie lumière ainsi que deux personnes responsables de l'ouverture des rideaux. Chaque responsable se doit d'être dans un état de sobriété normal afin d'éviter tout risque pour lui-même ou pour les autres. En cas de doute, le comité Créa se réserve le droit d'exiger le remplacement de cette personne voire l'annulation du poste
- Seuls les confettis biodégradables sont autorisés sur la scène et sur le site des Jiv's
- Les poudres de couleurs, paillettes et autres dérivés sont interdits sur scène

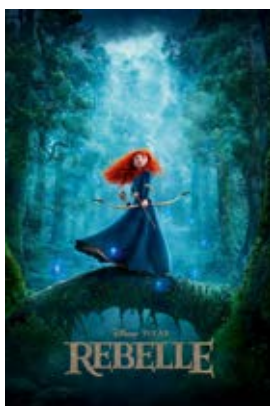
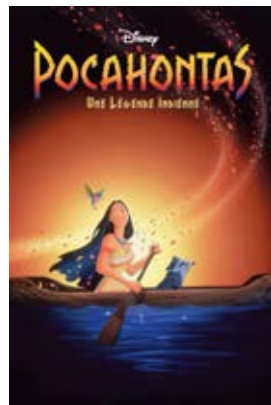
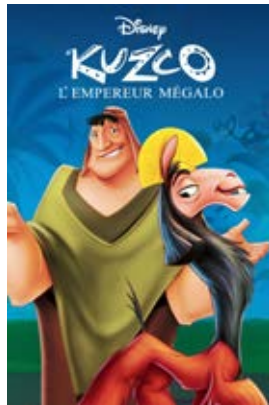
Critères de cotation

- Impression générale
- Mise en scène originale et créative
- Costumes
- Chorégraphies
- Décors
- Respect des contraintes
- Respect du temps
- Respect de l'âge (pénalité au classement général)

Liste des dessins animés :

Aladdin	Merlin l'enchanteur
Alice au pays des merveilles	Mulan
Arthur et les Minimoys	Pocahontas
Cendrillon	Raiponce
Hercule	Rebelle
Kuzco	Robin des bois
La princesse et la grenouille	Shrek
Le bossu de Notre-Dame	Tarzan





Vendredi 3 juillet 2026-23h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Réalisez une vidéo originale basée sur le choix du clip mais avec un scénario différent imposé... À vous de réinventer le dessin animé du Clip en modifiant l'histoire.

Apportez votre touche de créativité ! À vous de jouer, les projecteurs sont braqués sur votre talent...

Participants : Nombre de participants illimité. Pas de limite d'âge.

Horaire : La vidéo sera diffusée après le clip du village (pendant le démontage des décors). L'ordre de passage est donc le même que celui du clip.

Contraintes / Remarques

- 2 options de « Et si » seront données et imposées par la Créa après la remise des choix du Clip. Le village sera libre de choisir l'une ou l'autre option
- Temps limite de 2 à 3 minutes maximum
- Pas de voix directe pendant la diffusion de la vidéo
- Il n'est pas autorisé d'utiliser des vidéos déjà existantes
- La vidéo et la bande-son du clip doivent être sur 2 fichiers différents
- Les animaux vivants sont autorisés. Toute maltraitance est interdite

Informations pratiques

- Tout doit se trouver sur un support clé USB, sous format 16/9, soit en 720p (rapport d'image 1280 X 720 pixels), soit en 1080p (rapport d'image 1920 x 1080 pixels), fichier quicktime.MOV (attention, les fichiers en AVI ne fonctionneront pas)
- Les formats HD ou mp4 sont autorisés
- Les menus ne sont pas autorisés
- Les supports doivent être remis à Joël Botilde pour le vendredi 26/06 entre 20h00 et 22h00 au plus tard afin de procéder au test en présence d'un membre du village (capitaine) et d'un membre du comité Créa. Passé ce délai, tout problème technique sera sous la responsabilité du village et la pénalité quant au respect du délai de remise du support sera appliquée

Critères de cotation

- Originalité et créativité
- Qualité du montage
- Mise en scène du nouveau scénario en lien avec le dessin animé
- Respect des contraintes et du thème attribué
- Respect du temps
- Respect de la remise du support (pénalité au général)



6. «Titre secret»

le jeu continu

Samedi 4 juillet 2026 de 9h00 à 18h00

Accessible pour tous les âges

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Plongez dans un défi où chaque duo devra faire preuve d'observation et de patience pour faire progresser le jeu. Une épreuve de stratégie collective mais aussi de vitesse.

Principe :

Le contenu du jeu continu ne sera dévoilé que le samedi 4 juillet 2026 à partir de 8h30. Les participants joueront par duos, avec une seule participation possible par personne. Chaque duo se relayera pour faire progresser le jeu et les passages s'enchaîneront toute la journée.

Participants :

Le jeu est accessible pour tous les âges et les participants doivent être domiciliés dans l'une des trois entités Jiv's. Des dérogations sont possibles sur demande.

Contraintes/remarques :

- Chaque duo se relayera toutes les 20 min. Le premier duo commencera donc à 9h00, le 2ème à 9h20 puis 9h40 etc jusque 17h40 pour le dernier duo
- Si un village ne se présente pas au début du changement, l'épreuve commencera sans eux et le village ne pourra pas rejoindre l'aire de jeux pendant le créneau de 20 min en question
- Si un seul joueur se présente, il pourra jouer seul
- 1 seule participation par personne est autorisée

Informations pratiques :

Le jeu se déroulera dans le grand chapiteau à l'arrière de la tour du jury.





7. La tour de récré

le jeu du samedi matin

Samedi 4 juillet 2026 de 9h00 à 11h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

A travers différentes épreuves demandant des compétences variées telles que de l'adresse, de la réflexion, de la communication, de l'équilibre, du statique et, pour certains, de la condition physique, permettez à votre village de remporter des avantages à chaque épreuve.

Au plus vous pourrez accumuler d'avantages, au plus votre village pourra prétendre à marquer des points sur la dernière épreuve, qui vous demandera de la réflexion, de la logique, mais aussi du calme et de la patience !

Participants :

- 23 joueurs au total, dont :
 - Minimum 10 femmes
 - 3 hommes avec des bonnes aptitudes physiques dont 1 né en 2008 ou après
 - 3 femmes avec des bonnes aptitudes physiques dont 1 née en 2008 ou après
 - 1 homme/femme né(e) en 1966 ou avant

Horaire :

- Explications données à 8h30
- Début du jeu à 9h00

Contraintes/remarques :

- Présence obligatoire de tous les participants à 8h30 avec leur carte d'identité pour le contrôle
- Interdiction pour une personne de faire plus d'une épreuve
- Tenue de sport avec le T-shirt du village obligatoire (prévoir des vêtements de rechange éventuellement)
- Briefing des Capis/responsables du jeu à 8h30

Classement :

Le classement final résultera de la pondération entre les différentes épreuves.





8. Open the box

le spectacle des enfants

Samedi 4 juillet 2026-13h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Faites-nous découvrir un monde imaginaire inspiré des jeux de société :

Avec les enfants, créez un spectacle original dans lequel le plateau de jeu prend vie, les cartes s'animent et chaque scène nous plonge dans l'univers du jeu.

Participants : Nombre de participants illimité. Ceux-ci devront être nés à partir de 2014 et doivent être capables de marcher seul.

Le point de départ du spectacle sera une vidéo de la boîte de jeu qui s'ouvre et, à l'ouverture du rideau, le public sera plongé dans l'univers du jeu qui prend vie. Cette vidéo sera fournie aux villages par la Créa.

Contraintes / Remarques (modification importante pour les décors !) :

- Le spectacle proprement dit ne durera que maximum 10 min
- Une pénalité de temps au jeu continu sera appliquée en cas de dépassement du timing autorisé pour le montage des décors
- **Les décors ne dépasseront pas 3,00 m** et pourront potentiellement être mesurés en cas de doute
- Le jeu original tel que présenté dans les photos devra être respecté. Aucune variante acceptée (exemple le jeu d'échec est le jeu classique, pas celui de Harry Potter ou autre). En cas de doute, les Capis pourront adresser leurs questions à la Créa
- Les musiques sont totalement libres mais elles devront être soumises à la validation du comité Créa pour éviter les doublons
- Nombre de musiques au choix du village
- Temps limite pour la bande son de 12 minutes, dont exactement 2 minutes obligatoires pour la mise en place des enfants et des petits décors, plus la durée du spectacle
- La vidéo de la boîte qui s'ouvre sera lancée au moment du top départ et donc, sera passée sur la musique du village pendant les 2 minutes de mise en place des enfants

Règlement du timing :

- Le point de départ pour tous les villages sera le podium vide et nettoyé des éventuels restes des prestations précédentes. Les gros décors seront prêts au pied du podium
- Joël détermine quels sont les gros décors. Les villages seront alors autorisés à amener les gros décors sur le podium (attention : uniquement « amener »)
- Une fois ceux-ci sur le podium, Joël donne le top de départ pour le placement précis des GROS décors





- Au bout de 10 minutes maximum, et à condition que Joël considère qu'il n'y a plus de risques pour les enfants, top départ des 2 MINUTES (non extensibles, et obligatoires). Sinon, voir pénalité jeu continu mais le classement des enfants ne sera PAS impacté par un retard du montage des décors !

- Pendant les 2 minutes qui suivent le montage des décors (donc au top de Joël), une bande son sera lancée et les petits décors peuvent arriver sur scène, avec éventuellement des enfants
- Dans TOUS les cas, le rideau ne s'ouvrira au plus tôt qu'au bout de ces 2 minutes. Pendant ce temps, une photo de la boîte de jeu ou une vidéo créée par les « DUCARS » sera diffusée sur les écrans

Informations pratiques

- Le village 1er au tirage au sort devra remettre 1 choix dans la liste
- Le village 2ème au tirage au sort devra remettre 2 choix dans la liste
- Le village 3ème au tirage au sort devra remettre 3 choix dans la liste
- Le village 4ème au tirage au sort devra remettre 4 choix dans la liste
- Le village 5ème au tirage au sort devra remettre 5 choix dans la liste
- Le choix du village est à remettre pour le dimanche 12/04 à 16h00 au plus tard à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com
- Si un village n'a pas remis son choix pour la date indiquée, il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages
- Les musiques liées au spectacle sélectionné par le village seront à remettre au comité Créa pour vérification : veuillez noter que nous n'accepterons pas de doublons. Nous vous demandons dès lors de nous envoyer la liste des musiques choisies à partir du dimanche 19/04 à 12h00 à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com
- En cas de conflit, la priorité reviendra au premier village qui aura rendu cette musique en 1er (date et heure du mail faisant foi)
- La première équipe sera prévenue 30 minutes avant le début du spectacle
- Tout doit être enregistré, pas de direct
- Le montage audio doit se trouver sur une clé USB
- Les supports doivent être fournis à Joël Botilde pour le vendredi 26/06 entre 20h00 et 22h00 au plus tard afin de procéder au test en présence d'un membre du village (capitaine) et d'un membre du comité Créa. Passé ce délai, tout problème technique sera sous la responsabilité du village
- Le spectacle se déroule uniquement sur le podium
- Les écrans ne peuvent pas être utilisés.
- Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire mais fortement recommandée
- Chaque village désignera une personne responsable du lancement et de l'arrêt de la bande-son, un responsable de la régie lumière ainsi que deux personnes responsables de l'ouverture des rideaux. Chaque responsable se doit d'être dans un état de sobriété normal afin d'éviter tout risque pour lui-même ou pour les autres. En cas de doute, le comité Créa se réserve le droit d'exiger le remplacement de cette personne voire l'annulation du poste
- Les confettis biodégradables sont autorisés sur la scène et sur le site des Jiv's
- Les poudres de couleurs, paillettes et autres dérivés sont interdits sur scène





Critères de cotation

- Impression générale
- Mise en scène (originalité)
- Représentation de l'univers du jeu choisi dans le spectacle (couverture du thème)
- Décors
- Costumes
- Respect du temps
- Respect de l'âge (pénalité au classement général)

Liste des jeux :

- Loups-Garous
- Labyrinthe
- Cluedo
- Les Mystères de Pékin
- Le Jeu de l'Oie
- Monopoly
- Splendor
- Dodo
- Stratego
- Catan
- La Maison des Souris
- Docteur Maboul
- Zombie Kidz
- Colt Express
- La Planche des Pirates
- The Island





9. Unlock the game

le jeu sportif des enfants/ados

Samedi 4 juillet 2026-16h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Les jeux des enfants/ados sont basés sur des épreuves pour les jeunes demandant des compétences variées, telles que de l'adresse, de la réflexion, de l'agilité, de la communication ou de l'endurance.

Participants : 26 joueurs minimum & 30 maximum-4 Catégories ados/enfants

- Catégorie 1 : 5 enfants de 9-10 ans (nés du 01/01/2016 au 31/12/2017) dont minimum 2 filles
- Catégorie 2 : 8 enfants de 11-12 ans (nés du 01/01/2014 au 31/12/2015) dont minimum 3 filles
- Catégorie 3 : 6 ados de 13-14 ans (nés du 01/01/2012 au 31/12/2013) dont minimum 2 filles
- Catégorie 4 : 7 ados de 15-16 ans (nés du 01/01/2010 au 31/12/2011) dont minimum 1 fille

Contraintes/remarques :

- 5 Epreuves :
 -
- 4 épreuves-1 par catégorie d'âge
 -
- 1 épreuve avec catégories mélangées (ayant déjà participé aux autres épreuves ou non)
- 1 Joker peut être joué sur les 4 premières épreuves.
- Les règlements des épreuves seront communiqués lors de la réunion des jeux sportifs

Classement :

Les 5 épreuves donnent lieu à un classement intermédiaire et les mêmes points sont attribués pour les 5 épreuves : 25 - 20 - 15 - 10-5

Si égalité dans une épreuve : 1-1-2-3-4

Si égalité classement final : 1 - 2 - 2 - 4-5

En cas de joker sur le jeu, le village obtiendra des points Bonus en fonction de la place : 9 - 7 - 5 - 3 - 1





10. Les jeux de la faim

le gros mangeur

Samedi 4 juillet 2026 – 17h30

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Principe :

Le gros mangeur se décline en une prestation sur podium et une pour le public (en alternance).

Participants :

- Podium : 5 épreuves basées sur la rapidité de dégustation de différents plats
- 6 participants (5 + 1 « Poubelle »)

Minimum 2 femmes parmi les 6 participants (une femme peut donc être la « poubelle »)

Les participants « podium » doivent avoir 18 ans (né après le 01/01/2008) et il pourrait y avoir de l'alcool

- Public : 3 épreuves basées sur un mini jeu « gros mangeur » avec de petites quantités (sans alcool)

12 participants dans le public dont minimum 4 femmes et 2 participants de-18 ans (nés après le 01/01/2008)

Déroulement :

Le jeu podium (5 épreuves) est basé sur la rapidité de dégustation de différents plats.

A chaque plat, sera associée une boisson qui pourra être bue quand le candidat le souhaite.

Avant de démarrer, les participants devront se positionner dans un certain ordre et décider lequel des 6 sera « la poubelle ». En fonction des résultats du jeu de Capi du 3 avril, les 4 premiers mangeurs pourront se positionner en fonction des plats à manger (sans connaître les quantités). Le village ayant terminé premier connaîtra les 4 plats, le second 3, le troisième 2 et le quatrième 1 ; tandis que le village terminant cinquième n'en connaîtra aucun.

Le dernier plat, quant à lui et afin de pouvoir désigner son candidat, sera connu par les 5 villages avant le début du jeu.

De l'eau sera mise à disposition, à volonté, aux candidats et pourra être bue à tout moment (elle n'intervient pas dans le jeu).

Des couverts seront également mis à disposition.

Le jeu public (3 épreuves) est basé sur un mini jeu « gros mangeur » avec de petites quantités (sans alcool).

Rôle de la poubelle : Elle peut aider tous les « mangeurs », sauf pour l'apéro. Pour les 4 premiers plats, après 120 secondes obligatoires, le mangeur peut demander à la poubelle d'achever son plat. Dans ce cas, le mangeur initial doit arrêter de manger et avoir la bouche vide.





Attention : Dans tous les cas, c'est le participant de départ qui devra avoir bu la boisson avant de céder le relais à la poubelle.

La poubelle peut intervenir pour les jeux de 1 à 4 mais ne pourra pas intervenir dans le 5ème plat.

A la fin du chrono, c'est d'abord l'avancement dans les plats qui départage et si égalité, on ne pèse que le dernier plat en cours. Par contre, si le top de fin survient pendant un jeu « public », et qu'ils sont au même niveau de jeu, on laisse terminer le jeu public et c'est le premier qui termine qui est classé devant.

Contraintes :

Les participants du jeu podium devront être domiciliés dans l'une des trois entités Jiv's. Possibilité de demander des dérogations.

Classement :

Le classement sera fait en fonction du village qui termine le 5ème plat (le village terminant ce plat en premier gagne le jeu et ainsi de suite). Si, au bout du temps imparti, plusieurs villages n'arrivent pas à terminer leur 5ème plat, le classement sera effectué en fonction de l'avancement. Si 2 villages sont au même niveau, une pesée des restes sera effectuée par la Créa. Par contre, si 2 villages sont occupés avec une des épreuves Public, le classement sera fait en fonction du village qui termine ce jeu public le plus rapidement.





11. Jeu de jambes

le spectacle des ados

Samedi 4 juillet 2026-21h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Entrez dans la danse et faites découvrir un style à votre image !

Reproduisez ces éléments emblématiques pour créer une performance pleine de vie et d'authenticité :

- Les pas caractéristiques du style choisi
- La musique qui en fait vibrer le rythme
- Les costumes typiques qui en reflètent les couleurs et l'énergie

Embarquez-nous dans votre univers... et faites-nous voyager au rythme de vos pas !

Participants :

- Nombre illimité
- Les participants doivent être nés entre 2010 et 2013 y compris

Informations pratiques :

- Le village 1er au tirage au sort devra remettre 1 choix dans la liste
- Le village 2ème au tirage au sort devra remettre 2 choix dans la liste
- Le village 3ème au tirage au sort devra remettre 3 choix dans la liste
- Le village 4ème au tirage au sort devra remettre 4 choix dans la liste
- Le village 5ème au tirage au sort devra remettre 5 choix dans la liste
- Le choix de la danse est à remettre pour le dimanche 12/04 à 16h00 au plus tard à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com Si un village n'a pas remis son choix pour la date indiquée, il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages
- Les musiques sont libres
- La Créa se réserve le droit de refuser une musique jugée trop vulgaire ou non éthique par rapport aux valeurs des Jiv's
- En cas de doublon, la loi du « 1er arrivé, 1er servi » sera d'application. Les choix seront donc validés par ordre de rentrée (date et heure du mail faisant foi)
- La liste des musiques choisies doit être envoyée à partir du dimanche 19/04 à 12h00 à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com
- Le temps limite du spectacle est de 7 minutes
- Tout doit être enregistré, pas de direct
- Le montage audio doit se trouver sur une clé USB. Les supports doivent être fournis à Joël Botilde pour le vendredi 26/06 entre 20h00 et 22h00 au plus tard afin de procéder au test en présence d'un membre du village (capitaine) et d'un membre du comité Créa. Passé ce délai, tout problème technique sera sous la responsabilité du village





- Le spectacle se déroule uniquement sur la scène. Les écrans ne peuvent pas être utilisés
- L'utilisation de décors est interdite
- Une gitterbox (dimension : 1200 x 800 x 970 mm) sera présente pour tous les accessoires. Chaque accessoire utilisé devra rentrer dans cette gitterbox. Les accessoires devront être non-dangereux. Un seul accessoire n'entrant pas dans la gitterbox est autorisé, mais devra avoir été soumis à la Créa au préalable

- La première équipe sera prévenue 30 minutes avant le début du spectacle
- Attention, les drones et appareils similaires sont interdits
- Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire mais fortement recommandée
- Chaque village désignera une personne responsable du lancement et de l'arrêt de la bande-son, une autre responsable de la régie lumière ainsi que deux personnes responsables de l'ouverture des rideaux
- Les personnes de chaque village se doivent d'être dans un état de sobriété normale afin d'éviter tout risque pour elles-mêmes ou pour les autres. En cas de doute, la créa se réserve le droit d'exiger le changement de personne voire l'annulation du poste
- Seuls les confettis biodégradables sont autorisés sur la scène et sur le site des jeux. Les poudres de couleurs, paillettes et autres dérivés sont interdits sur scène

Critères de cotations :

- Impression générale
- Mise en scène
- Chorégraphie en lien avec la danse choisie
- Costumes en lien avec la danse choisie
- Respect du temps
- Respect de l'âge

Liste des danses :

Afro
Bollywood
Charleston
Contemporain
Country
Disco
Flamenco
K-Pop
Rock classique
Samba
Step Dancing
Tektonic





Afro



Bollywood



Charleston



Contemporain



Country



Disco



Flamenco



K-Pop



Rock classique



Samba



Step-Dancing



Tecktonik



Samedi 4 juillet 2026-23h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Préparez-vous à jouer avec les mots dans une ambiance étincelante !

Faites-nous rêver et enflammez la scène avec votre énergie, vos musiques, vos chorégraphies et vos costumes. Laissez libre cours à votre créativité : le mot que vous choisirez sera le fil rouge de votre spectacle !

Principe :

Les villages devront élaborer un spectacle sur base d'un mot choisi parmi la liste proposée (un seul mot par village)

Chaque village choisira librement ses musiques.

Toutefois, le mot choisi devra OBLIGATOIREMENT se trouver dans le titre de chacune des musiques. Liste des musiques choisies par les villages à faire valider par la Créa.

Contraintes

- Un mot par village
- Le mot choisi peut être utilisé au singulier ou au pluriel, mais aucune traduction ni dérivé ne sont autorisés (exemple : Fireworks). L'orthographe du mot devra être respecté
- Les remixs sont autorisés
- Les musiques composées par IA ne sont pas autorisées !
- Les lettres du mot choisi doivent être représentées et matérialisées sur scène (max 80cm de hauteur, 40 cm de large et 20 cm de profondeur par lettre)
- Aucun décor n'est autorisé sur scène : seuls des accessoires portés par les participants sont permis (aucun élément ne peut être déposé au sol – à l'exception des lettres du mot éventuellement)
- Durée maximale du spectacle : 6 minutes

Exemple : Mot Life (ce mot ne fait pas partie des choix possibles pour les villages !)

Liste non exhaustive des musiques possibles :

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Life-Des'ree | 9. Life-Heuss l'enfoiré |
| 2. Life on mars-David Bowie | 10. Beautiful life-Armin van Buren |
| 3. Life-Haddaway | 11. Beautiful life-Lost frequencies |
| 4. It's my life-Bon Jovi | 12. This is your life-Robin Schultz |
| 5. Beautiful life-Ace of base | 13. One life-Ed Sheeran |
| 6. The circle of life-Elton John | 14. One life-Mc Fly & Carlito |
| 7. Live is life-Opus | 15. Elements of life-Tiesto |
| 8. Live your life-T.I | |



Participants

- Nombre de participants : illimité
- Tous les participants doivent être nés avant 1991

Informations pratiques

- Le village 1er au tirage au sort devra remettre 1 choix de mot
- Le village 2e au tirage au sort devra remettre 2 choix
- Le village 3e au tirage au sort devra remettre 3 choix
- Le village 4e au tirage au sort devra remettre 4 choix
- Le village 5e au tirage au sort devra remettre 5 choix
- Le choix du mot est à remettre pour le dimanche 12/04 à 16h00 au plus tard à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com. Si un village n'a pas remis son choix pour la date indiquée, il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages
- Les musiques sont libres
- La Créa se réserve le droit de refuser une musique jugée trop vulgaire ou non éthique par rapport aux valeurs des Jiv's
- En cas de doublon, la loi du « 1er arrivé, 1er servi » sera d'application. Les choix seront donc validés par ordre de rentrée (date et heure du mail faisant foi)
- La liste des musiques choisies doit être envoyée à partir du dimanche 19/04 à 12h00 à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com
- Le temps limite du spectacle est de 6 minutes
- Tout doit être enregistré, pas de direct
- Le montage audio doit se trouver sur une clé USB. Les supports doivent être fournis à Joël Botilde pour le vendredi 26/06 entre 20h00 et 22h00 au plus tard afin de procéder au test en présence d'un membre du village (capitaine) et d'un membre du comité Créa. Passé ce délai, tout problème technique sera sous la responsabilité du village
- Le spectacle se déroule uniquement sur la scène. Les écrans ne peuvent pas être utilisés
- L'utilisation de décors est interdite
- Une gitterbox (dimension : 1200 x 800 x 970 mm) sera présente pour tous les accessoires. Chaque accessoire utilisé devra rentrer dans cette gitterbox. Les accessoires devront être non-dangereux. Un seul accessoire n'entrant pas dans la gitterbox peut être autorisé, mais devra avoir été soumis à la Créa au préalable
- La première équipe sera prévenue 30 minutes avant le début du spectacle
- Attention, les drones et appareils similaires sont interdits
- Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire mais fortement recommandée
- Chaque village désignera une personne responsable du lancement et de l'arrêt de la bande-son, une autre responsable de la régie lumière ainsi que deux personnes responsables de l'ouverture des rideaux





- Les personnes de chaque village se doivent d'être dans un état de sobriété normale afin d'éviter tout risque pour elles-mêmes ou pour les autres. En cas de doute, la créa se réserve le droit d'exiger le changement de personne voire l'annulation du poste
- Les confettis biodégradables sont autorisés sur la scène et sur le site des jeux. Les poudres de couleurs, paillettes et autres dérivés sont interdits sur scène

Critères de cotations :

- Impression générale
- Mise en scène (originale)
- Représentation et intégration du mot
- Chorégraphie
- Costumes
- Respect du temps
- Respect de l'âge

Choix de mots possibles :

- | | |
|---------|--------------|
| • Bad | • Kiss |
| • Crazy | • Light |
| • Dance | • Love |
| • Dream | • Move |
| • Fire | • Night/Nite |
| • Game | • Rock |
| • Girl | • Sex |
| • Happy | • Time |





13. De pose en pause

le spectacle des +50

Samedi 4 juillet 2026-23h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Portés par l'univers du mot choisi pour le spectacle des +36, voyagez au cœur d'un monde imaginaire et donnez vie à une image créée par l'IA.

Votre expression corporelle du mot nous entraînera au cœur de vos talents artistiques.

Principe :

Suite au mot choisi par les +36 du village, les +50 devront représenter une expression corporelle de ce mot, à partir d'une photo générée par l'IA.

Ce spectacle aura lieu juste avant le spectacle des + 36 du même village.

Durée : entre 1min 30 et 2 minutes.

Participants : Minimum 6 personnes-Tous les participants devront être nés en 1976 ou avant.

Déroulement :

1. Ouverture du rideau (effectué par le village)
2. Tableau fixe pendant \pm 15 secondes (similaire à la photo) (uniquement 6 personnes)
3. Tableau prend vie (choix libre) (max 1min 40) (d'autres participants peuvent arriver)
4. Finalement, la scène se fige pendant 5 secondes et fermeture du rideau (effectué par le village)

Contraintes

- Pas de décors
- Les 6 premiers participants devront être en place, sur scène, à l'ouverture du rideau (les éventuels autres en coulisse)
- La nationalité, la couleur de peau et la morphologie ne seront pas prises en compte pour évaluer la ressemblance avec la photo d'origine. Par contre, les coiffures, barbes, lunettes et autres accessoires devront être respectés.
- Fond sonore obligatoire (choix libre)-Pas de voix off
- **Le mot des +36 ne peut pas apparaître sur scène (ni écrit, ni affiché)**
- L'image IA du tableau initial sera affichée sur les écrans
- Une photo du tableau initial et une du tableau final seront prises par la créa pour permettre aux jurés de coter les déguisements et la mise en place des participants selon l'image choisie
- Les accessoires « mains » sont autorisés
- Pas de confettis, bombes de couleur, paillettes, poudres, flammes, ... (le podium doit être 100% propre à la sortie des participants)
- le feu sera interdit sur scène





Informations pratiques

- Le choix du tableau (2 options possibles) est à remettre pour le dimanche 12/04 à 16h au plus tard à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com Si un village n'a pas remis son choix pour la date indiquée, la Créa se réserve le droit d'imposer une des 2 options au village.
- Les musiques sont libres
- La Créa se réserve le droit de refuser une musique jugée trop vulgaire ou non éthique par rapport aux valeurs des Jiv's
- En cas de doublon, la loi du « 1er arrivé, 1er servi » sera d'application. Les choix seront donc validés par ordre de rentrée (date et heure du mail faisant foi)
- La liste des musiques choisies doit être envoyée à partir du dimanche 19/04 à 12h00 à l'adresse crea.jivs2026@gmail.com
- Tout doit être enregistré, pas de direct
- Le montage audio doit se trouver sur une clé USB. Les supports doivent être fournis à Joël Botilde pour le vendredi 26/06 entre 20h00 et 22h00 au plus tard afin de procéder au test en présence d'un membre du village (capitaine) et d'un membre du comité Créa. Passé ce délai, tout problème technique sera sous la responsabilité du village
- Le spectacle se déroule uniquement sur la scène. Les écrans ne peuvent pas être utilisés
- L'utilisation de décors est interdite
- Une gitterbox (dimension : 1200 x 800 x 970 mm) sera présente pour tous les accessoires. Chaque accessoire utilisé devra rentrer dans cette gitterbox. Les accessoires devront être non-dangereux. Un seul accessoire n'entrant pas dans la gitterbox peut être autorisé, mais devra avoir été soumis à la Créa au préalable
- Attention, les drones et appareils similaires sont interdits
- Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire mais fortement recommandée
- Chaque village désignera une personne responsable du lancement et de l'arrêt de la bande-son, une autre responsable de la régie lumière ainsi que deux personnes responsables de l'ouverture des rideaux
- Les personnes de chaque village se doivent d'être dans un état de sobriété normale afin d'éviter tout risque pour elles-mêmes ou pour les autres. En cas de doute, la créa se réserve le droit d'exiger le changement de personne voire l'annulation du poste

Critères de cotations :

- Mise en scène (originale)
- Exploitation du mot lors de l'animation vivante
- Respect de l'image de référence (contrainte)
- Respect du temps
- Respect du nombre minimum de participants
- Respect de l'âge (être né en 1976 ou avant)



Tableaux :

A choisir parmi les 2 options proposées ci-dessous

- Bad
- Crazy
- Dance
- Dream
- Fire
- Game
- Girl
- Happy

- Kiss
- Light
- Love
- Move
- Night/Nite
- Rock
- Sex
- Time

Bad



Photo 1



Photo 2

Crazy

Photo
1



Photo
2



Dance

Photo
1



Photo
2



Dream

Photo
1



Photo
2



Fire

Photo
1



Photo
2





Game

Photo 1



Photo 2



Girl

Photo
1



Photo
2



Happy

Photo
1



Photo
2



Kiss

Photo
1



Photo
2



Light

Photo
1



Photo
2



Love

Photo
1



Photo
2

Move

Photo
1



Photo
2





Night

Photo 1



Photo 2



Rock

Photo
1



Photo
2



Photo
1

Sex



Photo
2



Time

Photo
1



Photo
2



14. Les jeux vidéo

le défilé des chars

Dimanche 5 juillet 2026 à partir de 9h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Les rues du village se transforment en un univers gaming à ciel ouvert ! Défilé de chars inspirés des plus grands jeux vidéo, des classiques rétro aux incontournables modernes.

Personnages emblématiques, décors immersifs, musiques mythiques et surprises visuelles rythmeront le défilé de chars. Petits et grands pourront replonger dans leurs souvenirs ou découvrir des univers légendaires revisités avec originalité par vos équipes.

Animation finale : libre

Participants : nombre illimité

Critères de cotations :

CHAR

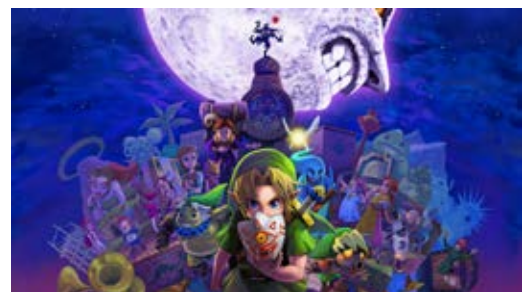
- Impression générale
- Exploitation de l'univers du jeu vidéo choisi
- Construction et technique
- Esthétique et finitions
- Costumes
- Animation continue
- Animation finale

ANIMATION FINALE

- Impression générale
- Mise en scène (représentation de l'univers du jeu vidéo)
- Intégration du char
- Respect du temps

Choix des jeux vidéo :

- Animal Crossing
- Dragon Ball
- Fall out
- Final Fantasy
- Genshin Impact
- Les Mondes de Ralph
- Mario
- Minecraft
- Pokemon
- Sonic
- Street fighter
- The legend of Zelda
- World of Warcraft





15. The champion's game

les jeux sportifs

Dimanche 5 juillet 2026-18h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Principe :

- 6 jeux où tous les villages jouent en même temps : force, agilité, vitesse, course par élimination, Hyrox.
- Il n'y a plus de fil rouge!

Participants :

- 4 femmes et 10 hommes (Chiffres peuvent encore être modifiés).

Informations pratiques

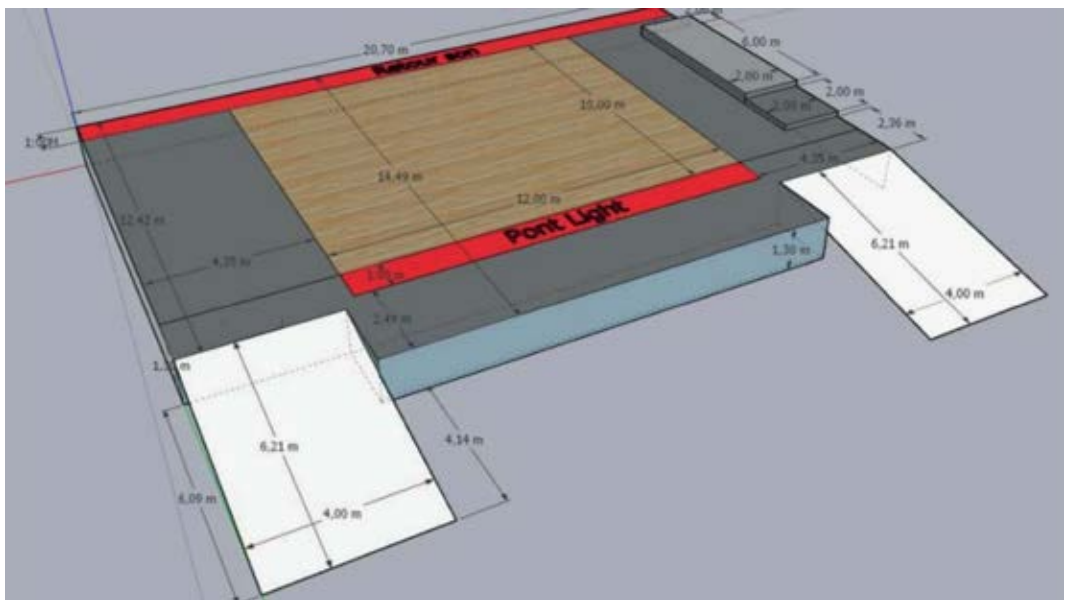
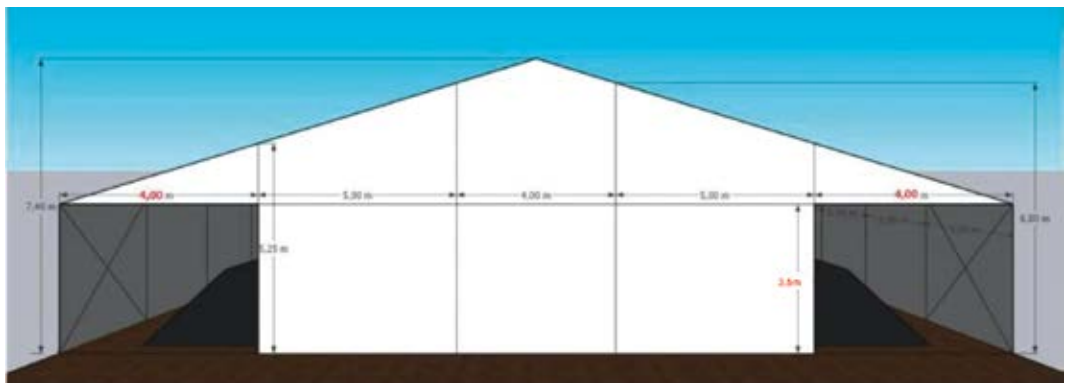
- Les règlements des épreuves seront communiqués lors de la réunion des jeux sportifs.



Annexes

Plans et dimensions de la scène

- L'entrée des décors se fera par le côté droit en faisant face à la scène (côté cour)
- La sortie des décors se fera par le côté gauche en faisant face à la scène (côté jardin)
- La petite bâche permettant d'avoir une entrée plus haute sera retirée lors des clips et spectacles enfants
- La hauteur des entrées et sorties de chapiteau, sans cette bâche, sera de 3,5 mètres au maximum



- L'espace utile de la scène est de 12 mètres de large sur 10 mètres de profondeur (soit 120m²)
- Afin de ne pas endommager le matériel présent sur scène, la hauteur maximale des décors autorisée à monter sur scène est de 3,00 mètres
- La dispersion de poudres ou de paillettes est interdite sur scène



L'espace "équipes"

L'espace "Equipes" se trouvera à l'arrière du grand chapiteau.

Il sera accessible aux équipes :

- Le vendredi de 18h30 à 1h30
- Le samedi de 10h00 à 16h00 et de 18h00 à 1h30
- Le chapiteau ne sera pas accessible le dimanche

Il est formellement interdit de fumer dans cet espace.

Il est formellement interdit d'ouvrir les pans du chapiteau sans l'accord du comité infrastructure.

Veillez à débrancher tout le matériel électrique (fers à boucler, à lisser, sèches cheveux,...) avant de quitter le chapiteau pour monter sur scène.

Merci de respecter l'endroit et le matériel mis à votre disposition.

Merci de vérifier votre espace "Equipes" et de le débarrasser de tous vos dégagements, décors et autres à la fin du dernier spectacle du samedi. En cas de non-respect de ce point, la facture (container et main d'œuvre) sera envoyée au village incriminé.

L'espace "Equipes" n'est pas sécurisé, ne laissez aucun objet (même de faible valeur) entre les spectacles. En cas de vol ou de dégradation, seule l'équipe du village concerné sera responsable.

Un point d'eau sera situé à proximité de la tente "Equipes".

Accès du chapiteau aux véhicules

Il sera autorisé que chaque village puisse venir avec deux véhicules (pas de remorques) à proximité du chapiteau équipe afin de faciliter le dépôt ou la reprise de costumes et petits accessoires.

Les capitaines devront donner une liste par village à l'Infra infra.jivs2026@gmail.com avec les informations suivantes avant le 01/07 :

- Nom du village
- Nom du propriétaire
- Numéro de plaque
- Numéro de téléphone d'une personne de contact (idéalement le chauffeur du véhicule)
- Spectacle pour lequel le véhicule doit avoir accès

Ces véhicules ne pourront en aucun cas stationner tout le week-end dans cette zone.

L'entrée des véhicules sera autorisée dans les fourchettes horaires suivantes :

- Le vendredi de 18h30 à 19h30
- Le samedi de 10h à 11h et de 18h00 à 19h00

Les véhicules resteront stationnés dans la zone pour la durée du spectacle et pourront ressortir dans les 30 minutes suivant la fin du dernier spectacle.

Si pour une raison ou une autre vous ne pouvez pas respecter ces créneaux horaires, vous devrez prendre contact avec l'Infra via vos escortes, sous réserve de leur disponibilité pour vous ouvrir l'accès.

Merci de respecter les zones qui ne sont pas accessibles au public (zones techniques, jeux extérieurs en préparation, zones de stockage, etc...) et qui seront délimitées par des barrières ou rubalises.





Pré-jeu-parking

Au vu de la quantité de places disponibles sur le site du Complexe. Nous vous demandons de privilégier les rues avoisinantes ainsi que les parkings avoisinants (Agora, parking ALDI) pour vous garer et de favoriser le covoiturage.

Il est strictement interdit de stationner le long de la N4.

Parcours des chars

1 Horaire :

Rendez-vous 07h30

Mise en place du cortège 8h30

Départ 9h00

2 Arrivée des chars pour le départ :

- Grand-Leez, Eghezée et Meux arriveront de Grand-Leez par la rue du Pont des Pages et attendront sur le parking de Walagri (Brichard)
- Sauvenièrè rejoindra le parking de Walagri (Brichard) via les rues de Repeumont et du Pont des pages
- Saint-Denis rejoindra le cortège via Lonzée en arrivant par la rue de la Peau de Chien et attendra le long de la buvette du football pour intégrer le cortège
- La mise en place des chars se fera rue de la Peau de Chien, le long du parking. Les figurants rejoindront le cortège à cet endroit avant le lancement du départ

3 Informations pratiques :

Sont autorisés par village :

- Un véhicule de traction motorisé, ne pouvant tirer qu'une seule remorque
- Un deuxième véhicule motorisé (sans remorque). Attention, ce véhicule ne pourra se trouver sur la scène de l'animation finale
- Une seule remorque par village
- Les dimensions du char devront être les suivantes : **la largeur du char ne peut pas excéder 3m, la hauteur maximale est de 4m et la longueur de 15m.** Il s'agit de dimensions maximales. Les capitaines devront s'assurer que ces dimensions soient strictement respectées (une reconnaissance du parcours est fortement recommandée)! Dans la mesure où les dimensions demandées ne seraient pas respectées, l'impossibilité de circuler ou de manœuvrer de manière sécurisante reste sous l'entière responsabilité du village
- Les animaux vivants sont interdits (sauf approbation du comité Créa)
- Le côté ouvert du char sera le côté droit dans le sens de la marche

4 Sécurité :

- Deux personnes par village et par char seront désignées pour la sécurité du cortège. Cela signifie donc qu'un village disposant de 2 véhicules motorisés devra avoir 4 personnes désignées pour la sécurité. Il est demandé qu'ils portent des textiles spécifiques et visibles (ex : gilets fluos). Les directives de la zone de secours NAGE fournissent des règles bien précises à suivre. Ces règles se trouvent dans les annexes. Il incombe à chaque village de respecter ces règles. En cas de contrôle de police ou des pompiers, Ces derniers sont en droit de refuser le départ d'un char ou de l'arrêter si ces règles ne sont pas respectées. Dans ce cas, le village devra accepter la responsabilité de son erreur et assumer les





conséquences sur les résultats. Si un village rencontre un problème technique demandant un accès sous la remorque ou juste devant le véhicule, le responsable sécurité devra en être obligatoirement informé et informer à son tour le chauffeur et l'escorte, afin d'éviter tout problème ou situation dangereuse. Une réunion de sécurité entre les escortes et les responsables sécurité sera organisée le mercredi 1 juillet 2026.

- Il sera interdit d'avoir des personnes du village qui marchent devant le char !
- Les responsables des chars de chaque village doivent prendre connaissance du parcours et de la hauteur des câbles électriques. Les villages doivent prévoir le matériel nécessaire afin que le char puisse passer sans rien abîmer sur tout le parcours. Chaque village est responsable de tous les dégâts causés par son char.
- Pour l'évacuation des chars et véhicules motorisés après l'animation finale, uniquement les chars et véhicules motorisés partiront vers la sortie du parking ensuite vers Grand-Leez ou Saint-Denis (voir annexe Plan évacuation du char). Veuillez également lire et respecter les prescriptions de la Zone de secours NAGE se trouvant dans les annexes.
- Alcool : Des contrôles d'alcoolémie auprès des chauffeurs des véhicules motorisés seront effectués par la police avant et pendant le cortège.

5 Parcours char



Les chars emprunteront les rues suivantes :

- | | |
|----------------------------------|--|
| Rue de la Peau de Chien (départ) | Rue de Fleurus |
| Rue du Maïeur | Rue du Village |
| Rue du Trichon | Rue du Trichon |
| Rue du Pont Mahaut | Rue du Maïeur |
| Rue du Stordoïr | Rue de la Peau de Chien (entrée sur le site des jeux via l'entrée parking) |





Consignes de sécurité (annexe)

- L'organisateur de ces Jeux, tant l'équipe Créa que l'équipe Orga ou Infra, décline toute responsabilité en cas d'accident durant le parcours du char.
- Nous vous rappelons que chaque club est responsable d'être en ordre d'assurance pour son char et ses participants.
- Ci-après, un extrait des directives de la zone de secours NAGE. Si un éventuel contrôle devait avoir lieu et qu'un village ne pouvait pas prendre le départ, la Créa et l'Orga de Sauvenière se déchargent de toutes responsabilités.

Manifestation itinérante et cortège

Pour recevoir et conserver un avis positif de la Zone de secours, les organisateurs de manifestations itinérantes et cortèges respectent les prescriptions reprises ci-après.

Généralités

A la demande de l'autorité, une visite de contrôle du respect d'une partie ou de toutes les présentes mesures sera effectuée par un technicien en prévention de l'incendie et/ou par un service de police dans les attributions respectives de ces personnes.

Le jour de l'événement, l'organisateur et/ou le responsable de la sécurité sur le site disposera d'une liste à jour et définitive contenant les noms et les numéros de GSM permettant de contacter à tout moment une personne privilégiée au sein de chaque groupe participant.

Afin de garantir la sécurité des participants et du public pendant le déplacement du cortège, il y a lieu de prévoir, en nombre suffisant, des stewards sécurité identifiables (non-déguisés et équipés de gilet fluo) qui auront pour missions :

- D'éviter que des spectateurs (ou participants) ne passent en-dessous des chars.
- De maintenir un espace suffisant entre le public et les chars pendant le déplacement de ceux-ci aux endroits sans barrière.

Règles minimales de sécurité incendie

Il est interdit d'utiliser des pétards, fumigènes, fusées et autres artifices à proximité immédiate du public.

Il est interdit de monter ou de descendre d'un char quand celui-ci est en mouvement.

Lorsque des opérations de remplissage d'un groupe électrogène doivent être effectuées, tous les participants doivent descendre du char. Ce type d'opération doit se faire à l'écart du public. Afin de minimiser ce risque, le plein des réservoirs sera fait avant le démarrage du cortège.

La quantité maximum de carburant pouvant être stockée par char est fixée à 20 litres.

La présence d'un extincteur conforme à la réglementation et en ordre d'entretien est obligatoire sur chaque char.

Nous trouverons au minimum un extincteur à poudre de type ABC de 6 kg ou un extincteur à eau additionnée de 6 litres. Aucun élément du décor du char ne pourra être une entrave à l'évacuation des gaz d'échappements à l'air libre.

Afin d'éviter tout risque de chute, si la hauteur du plancher du char est supérieure à 3 mètres, il y aura lieu d'installer un garde-corps solide. Les escaliers de plus de 3 marches seront équipés d'une rampe de soutien solide. Les chauffages d'appoint autres qu'électriques sont strictement interdits ! Il est strictement interdit de gonfler des ballons à l'aide de gaz inflammable.



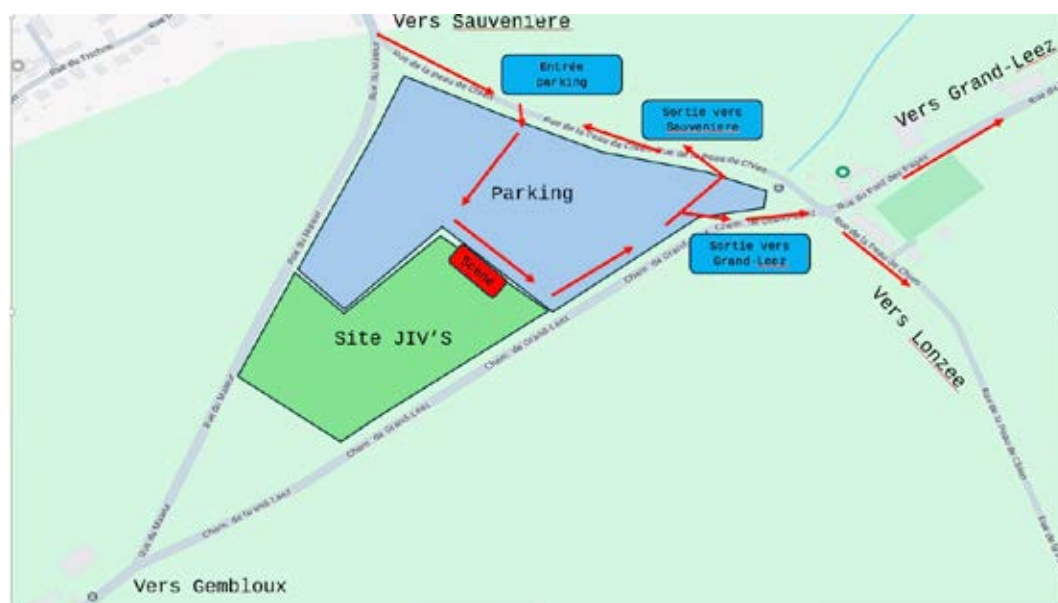


Règles minimales de sécurité liées aux véhicules et à leur conduite

- Le chauffeur d'un véhicule doit obligatoirement disposer du permis de conduire adapté au type de véhicule.
- Le chauffeur doit avoir une visibilité de 180° qui lui permet de visualiser toute la largeur de la voie publique.
- Tout véhicule motorisé (tractant) devra obligatoirement être assuré et en ordre de contrôle technique.
- Les véhicules ou chars participant à la manifestation auront une largeur maximale de 3 m, une hauteur maximale de 4 m et une longueur maximale de 15 m.
- Il n'est autorisé qu'une seule remorque par tracteur.
- La vitesse maximale sur le cortège est fixée à 10km/h.
- Le véhicule tractant doit être muni de feux blancs à l'avant.
- Le char tracté/remorque doit être muni(e) de feux rouges à l'arrière.
- Une distance de sécurité de 10 m entre les groupes et les chars sera respectée.
- Les systèmes d'attache de la remorque au véhicule tractant seront conformes aux réglementations en vigueur. Chaque système sera complété d'une chaîne ou d'un câble de sécurité adapté à la charge tractée.
- Le chauffeur s'abstiendra de consommer des boissons alcoolisées pendant toute la durée de la manifestation.
- L'utilisation de gobelets en plastique est de rigueur tant sur les chars que lors des distributions de boissons par les chars au grand public.
- Les chars disposant d'une super structure hydraulique ou articulée et/ou présentant un risque de stabilité doivent être réceptionnés par un organisme d'inspection accréditée. Sans cette réception, ils ne pourront prendre le départ du cortège.

Plan d'évacuation du char (annexe)

A la fin de l'animation finale, les chars quitteront immédiatement le parking du site en prenant la direction de Grand-Leez, Saint-Denis ou Sauvenière.





Les semi-remorques

La semi-remorque contenant le matériel pour le vendredi doit arriver sur le site des jeux le jeudi 2 juillet 2026 entre 10h00 et 13h00.

Si le transporteur ne peut, pour diverses raisons, placer la remorque suivant les directives des équipes en charge de l'Infra et de la mobilité, il devra décrocher dans une zone de dégagement et l'Infra se chargera du placement.

Le placement se fera dans l'ordre d'arrivée des semis.

Le chassé-croisé des semis doit se faire le samedi matin, départ du site à 07h00 et retour à 09h00 pour les spectacles du samedi.

Mêmes conditions que le jeudi pour le placement.

La semi-remorque contenant le matériel pour le samedi doit quitter le site des jeux le lundi 06 juillet dès 09h00.

En aucun cas le camion prévu pour le samedi ne pourra arriver le jeudi ou le vendredi.

Responsables du placement des semi-remorques :

Equipe Mobilité : Gaëtan Dury, 0471/ 56 10 18

Equipe Infra : Thibaut Hendrick 0479/ 54 07 01

Veillez toutefois privilégier les contacts via Talkie-Walkie (escortes).

Plan de circulation

Circulation générale au aux abords du Site des JIV's

Suite à la fermeture d'une partie de la N29 pendant la période des Jeux, des déviations mises en place par le service Travaux de la Commune auront des répercussions sur la circulation aux abords du Site. Il est donc demandé aux Capitaines de chaque village de briefer leur équipe respective sur le plan de circulation ci-dessous afin d'éviter tout risque d'encombrement voir d'accident.



N29 : Circulation interdite entre le rond-point des 3 Clés et le feu de circulation à hauteur du centre commercial « Quartier d'Enée » dans le sens Gembloux-Jodoigne. Déviation mise en place via la N4, rue du Bordia, Chemin de Grand-Leez, rue du Pont des Pages, rue du Repeumont (accès Sauvenière), rue du Laid Mâle, rue de la Converterie et rue du Bois de Buis (accès N29).

Cette déviation aura pour conséquence d'augmenter le trafic aux abords du site. Il est donc demandé à chacun de faire preuve d'une extrême prudence et de respecter les consignes ainsi que la signalisation qui sera mise en place.



Lors du cortège de vendredi :

Eghezée, Meux et Grand-Leez, pourront emprunter leur accès habituel vers Sauvenière via la rue du Pont des Pages.

Saint-Denis pourra également accéder au site des jeux via Lonzée et la rue de la Peau de Chien.

Pour Sauvenière, il est recommandé de venir via la rue du Repeumont et la rue du Pont des Pages.



A : Au croisement rue du Maieur et chemin de Grand-Leez, il sera interdit de continuer vers Sauvenière via rue du Maieur (rue à sens unique).

B : Au carrefour rue du Maieur et rue de la Peau de Chien, il sera interdit de continuer vers le terrain de foot via la rue de la Peau de Chien (rue à sens unique).

C : Au carrefour du terrain de foot, il sera interdit de continuer vers Gembloux via le chemin de Grand-Leez (rue à sens unique). Veuillez noter qu'à partir du carrefour des rues du Pont des Pages et du Repeumont, la portion de la rue du Pont des Pages dans les sens Grand-Leez site des JIV's ne sera accessible qu'aux véhicules se rendant sur le parking des jeux (circulation locale).

D : Entrée parking

E : Sortie du parking, obligation d'aller à gauche vers Sauvenière.

F : Sortie du parking, obligation d'aller à gauche vers Grand-Leez.

G : Sortie du parking, obligation d'aller à gauche vers Gembloux.

La vitesse sur les axes entourant le site sera limitée à 30Km/h

Circulation le dimanche 5 juillet (défilé des chars)

Le dimanche, afin d'assurer la sécurité des participants lors du défilé des chars, il sera impossible de circuler ou de se garer dans Sauvenière, rues du Maieur, du Trichon, du Stordoir, de Fleurus, du Village ainsi que de circuler dans les rues au centre du dispositif de 08h00 à 14h00 (voir schéma ci-dessous).

Néanmoins, l'accès au parking des jeux sera autorisé jusqu'à 08h00 sauf avis contraire des responsables de la sécurité ce jour-là.



Remarque : le parcours des chars passant devant la caserne des pompiers, le défilé pourrait être interrompu à tout moment à proximité de cette dernière afin de permettre le passage des véhicules d'intervention.

Navette

Une navette, à destination des 4 villages : Eghezée, Meux, Saint-Denis et Grand-Leez, sera mise à disposition.

Une signalisation sera mise en place.

Il n'y aura qu'un seul départ de car par jour et à la même heure, à savoir départ à 03h00.



Préventes & cashless

1. Le bracelet pass grand-chapiteau en prévente

Pour vivre pleinement l'expérience des Jeux Intervillages, il est essentiel de vous procurer votre bracelet pass grand-chapiteau en prévente. Cette option vous permet de voir les spectacles tels que les clips adultes, ados et + de 36 ans ainsi que l'un ou l'autre jeu nocturne, et bien sûr de participer aux soirées (soirée du jeudi y compris). Prendre votre bracelet en prévente, c'est aussi s'assurer un tarif préférentiel. Toutes les entrées sont payantes à partir de 15 ans à la date des JIVS.

Voici les différentes périodes et les tarifs associés :

Prix des entrées

Du 19/04 au 17/05 : Pass 4j 26€, Entrée du jour 14€, Cashless préchargé 20€ ou 50€.

Prévente uniquement pour les villages.

Un responsable par village récolte les demandes de son village.

Attention, communiquer pour chaque prévente, le nom et le prénom de la personne qui commande.

La semaine avant les jiv's, le responsable récupérera les bracelets Entrée et Cashless pour les distribuer dans son village.

Nous demandons aux responsables d'inviter non seulement les participants mais aussi leurs familles, amis, voisins, supporters à bénéficier de cette prévente.

Du 19/05 au 16/06 : Pass 4j 30€, Entrée du jour 16€, Cashless préchargé 20€ ou 50€.

Pour tout le monde.

Réservation et paiement sur la Billetterie en ligne.

Vous recevrez un QR code que vous échangerez de préférence la semaine avant les Jiv's à la permanence prévente ou le week-end des Jiv's au chalet Entrée.

Du 17/06 au 30/06 : Pass 4j 32€, Entrée du jour 17€, Cashless préchargé 20€ ou 50€.

Pour tout le monde.

Réservation et paiement sur la Billetterie en ligne.

Vous recevrez un QR code que vous échangerez de préférence la semaine avant les Jiv's à la permanence prévente ou le week-end des Jiv's au chalet Entrée.

Du 01/07 au 05/07 : Pass 4j 35€, Entrée du jour 18€, Cashless à la demande.

Pour tout le monde.

Achat sur place aux chalets Entrées.

Retrait des préventes

Uniquement pour les préventes par la Billetterie, nous vous invitons à vous rendre aux permanences préventes pour récupérer vos bracelets Entrée et/ou Cashless avec votre QR Code.

Des informations sur les dates et heures vous parviendront ultérieurement.

Pour toutes questions relatives aux préventes, vous pouvez nous contacter l'adresse mail préventes.jivs2026@gmail.com





2. Le bracelet pass site

(uniquement pour les personnes n'ayant pas leur pass grand chapiteau)

Afin de gérer efficacement l'accès au site des Jeux Intervillages, un tarif d'entrée est mis en place à partir de 18h dès le jeudi 2 juillet. Voici les informations à connaître :

-5€ par jour ou 15€ pour l'ensemble du week-end.

Si vous entrez sur le site avant 18h, vous bénéficiez d'une entrée gratuite. Toutefois, si vous quittez le site et revenez après 18h sans bracelet pass, vous devrez cette fois payer l'entrée site.

Le bracelet pass site vous donne accès à toutes les infrastructures essentielles du site, telles que le chapiteau BS, le restaurant, les snacks, les toilettes et autres services. Cependant, il ne permet pas d'accéder au grand chapiteau, où se dérouleront certaines animations et activités spécifiques comme les spectacles.

Conseil pratique : Si vous prévoyez de venir les 4 jours mais en soirée, après 18h, il est avantageux d'acheter votre bracelet pass site pour tout le week-end dès le vendredi, voire le jeudi, pour éviter les files.

3. Le bracelet Cashless

Nous réitérons cette année l'expérience des bracelets Cashless, qui a fait ses preuves lors des éditions précédentes des Jiv's et ce dès jeudi 02/07.

Deux options de chargement anticipé sont disponibles :

-20€ ou 50€. Attention, 1€ sera prélevé du montant chargé sur votre bracelet lors de l'activation ou de la première recharge de celui-ci.

-Les bracelets préchargés sont disponibles uniquement via les clubs (entre le 19 avril et le 17 mai) ou via la billetterie en ligne à partir du 19 mai.

-Si vous n'avez pas opté pour un bracelet préchargé, pas d'inquiétude ! Une fois sur place, vous pourrez vous en procurer un et ajouter librement le montant de votre choix dès votre première recharge et tout au long du week-end grâce à un système sécurisé Bancontact Mobile (sur smartphone), en cash ou par carte bancaire (dans nos points de recharge physiques) vous offrant ainsi une grande flexibilité pour gérer vos dépenses tout au long du week-end.

Un réseau wifi entièrement gratuit et dédié à la recharge mobile sera mis à disposition dans le chapiteau bières spéciales.

Important : Si vous n'utilisez pas tout l'argent chargé sur votre bracelet, il sera possible de demander un remboursement après les Jiv's. Cependant, comme l'an dernier, un montant de 3€ sera retenu pour couvrir les frais administratifs liés à la gestion du remboursement.

Ce système Cashless simplifie vos achats, éliminant la nécessité de transporter de l'argent liquide ou de chercher des distributeurs. Vous êtes prêts à profiter pleinement des Jiv's.

Remarque : Le système de paiement Cashless ne sera pas utilisable au niveau des pôles sucrés présents sur le site des jeux (prestataires externes).

Comme l'an passé, il sera aussi possible de payer au restaurant avec une carte bancaire (uniquement au restaurant !).





4. Gobelets réutilisables :

Comme lors de la précédente édition, l'organisation prévoit l'utilisation de gobelets réutilisables plutôt que des gobelets jetables. L'aspect légal de la démarche se veut aussi durable. Ces gobelets vous seront fournis sans caution et nous vous encourageons à les rendre dans les nombreux points de collecte prévus sur le site, ou bien à les conserver pour une réutilisation notamment via des systèmes de cruches pour que vous puissiez remplir votre gobelet facilement, sans avoir à en reprendre un nouveau à chaque fois.

Les Jeux Intervillages sont conçus pour vous offrir une expérience mémorable, tout en simplifiant votre participation grâce à des solutions pratiques comme les bracelets Cashless et les gobelets réutilisables. En profitant des tarifs préférentiels de la prévente et en optant pour ces nouvelles options, vous vous assurez un week-end agréable, fluide et convivial.

Sponsors

Nous remercions chaleureusement tous les partenaires qui nous ont déjà fait confiance et remercions d'avance ceux qui le feront.

FLOC IT - MANIN POINT S - YVES COLLIN CARRELAGES - CRELAN - W FORCES
LS PHARMA - SOMAGRI - VIDADES COIFFURE - PRIME MARTIN - LELEU SYLVIE - LE FOYER
ASSURANCES - TOP FRITES - LA SWEET BY MEL - KIV'LA - TML TOOLS - SÉBASTIEN
BAUDINE - LOCATOUT CENTRALE DU MATERIEL - WALLONY CARRELAGE - MAMY MOUSS
CHARLEY ET LA CHOCOLATERIE - LOUIS LIBOUTON - CHAUFFAGE LARDINOIS - AVA
CENTURY 21 IMMO DEMEUSE - OLIVETTO - LE LEADER - ANS COMPUTER - LA FOIR'FOUILLE
LES SERRES DE SAUVENIÈRE - AD DELHAIZE GEMBOUX - VERANDA SERVICE - KO JUMP
CHAUFFAGE BOUCHAT - CARROSSERIE NAZÉ - WIREWAVE - HANGAR 20 - KIDS&US -
SPORT ONE - CARO CONFORT - ATTACHES REMORQUES COENEN - MCDO GEMBOUX
OPTIQUE BY CHARLOTTE - COLOR COMMUNITY - DERATNET - DAVID PEINTURE
AUX COULEURS DU TEMPS - O'CORNET - POPISSIME - JMD CONSTRUCT - HOTEL LES
3 CLÉS - SPRIMONT - ITC - WIAMENET - QUATRIÈME DIMENSION - HIGH SECURITY
ART SUR COUR - EGGO - GARDEN TEAM - OPTIQUE DEBILDE - LES VENTS D'ANGES
SWEGON BELGIUM - OMIMMO - MP ELECTRO - ANIMAGIQUE - D&P EVENT - EXTRACOM
FRITE CITY - CHÂSSIS PROFENO - PIGEON XAVIER - PÉPINIÈRE PAQUET - BIJOUTERIE
BAUDOIN - AUDELEC - LA POMMERAIE - BISTON ÉLECTRICITÉ - AUX SAVEURS DE
THÉO & LOLA - PADEL SMASH GEMBOUX - ECOTHERMIK - PECORELLA - LE PAIN D'ANTAN
CAISSE D'ALLOCATIONS FAMILIALES CAMILLE - LES DAUPHINS - BOUFFIOUX BETONS -
MOVE AND DANCE

